

REV'n'GE!

#144

Retro Emulator Vision and Game

Heavy Barrel

Gandhara: Buddha no Seisen

ALTRE RECENSIONI: Postino II * Big Ben * Enchanted * Energy Warrior * Androne * Happy Fret * OnEscapee * Exodus * Crystal Tower * Enemy: Tempest of Violence V2 * Rogue64 * Key-Ball 3 * Voyage au Centre du MO5 * Mission Omega * Eric and the Floaters * Frontier: Elite II * Magic Desk I Type & File

RECENSIONI CONSOLE: Sky Alien * H.E.R.O. * Skweek

0,00 Euro

25 Marzo 2023

Retro Emulator Vision and Game

Volume 9 Numero 3

Retro gaming

In emulazione!

La tua rivista

Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista

Due edizioni: una in Italiano e una in Inglese

Gratis



Questo numero primaverile di Marzo dopo un inverno freddo (e qui senza neve purtroppo) ha tra i ripescaggi "Frontier: Elite II", un gioco che probabilmente era uno dei più stimolanti e appetibili quando è uscito perché era molto ambizioso per le sue caratteristiche e che probabilmente ha anche condizionato l'aggiornamento hardware del computer perché per giocare bene e fluidamente bisognava acquistare un processore più veloce per la quantità di poligoni che c'erano sullo schermo.

Da questo numero cambio una voce dei giudizi e sostituisco "longevità" con "emozione" perché il primo termine confonde dato che io lo intendevo durante la sessione di gioco e non nel tempo. Credo che questa voce rappresenti il modo più corretto per rendere meglio l'idea delle emozioni che si provano giocando: l'aspettativa, l'interesse e la voglia di impegnarsi per continuare oppure smetterla dopo pochi secondi.

Nella pagina finale ho tolto "al prossimo numero" perché non serve e da un'errata aspettativa scritta sull'immagine della copertina di un gioco.

Buona lettura





Bomb Fusion - Commodore 64

Dalla foto mi sembrava uno clone di StarQuake, mentre in realtà è una versione ispirata come concetto a Bombjack.



Fanzines - Amstrad CPC

Questo è un titolo che mi ha emozionato subito perché simula una redazione per creare una fanzine di qualunque argomento vogliate.



Epsilon - ZX Spectrum

E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale con una grafica molto appariscente e di grosse dimensioni che mi ha attratto subito.



Robin on the Wood - ZX Spectrum 128k

Un gioco che racconta un episodio delle avventure di Robin Hood con una bella grafica colorata isometrica in una foresta labirintica multi direzionale.

ANTEPRIME #145



Heli-Tank - MSX

Qualcuno dirà: “Ma questo l’ho già visto”. In effetti assomiglia a Lady Bug e a Berzerk, comunque a bordo di un carro armato dovete sconfiggere tutti quelli guidati dal computer.



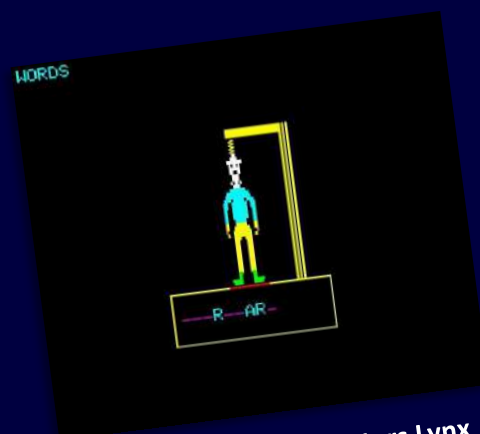
Ion Roadway - Atari 8-Bit

E’ una corsa automobilistica in 3D isometrico esteticamente non molto affascinante, però in questo genere la giocabilità conta molto.



Karate Champ - Apple II

Un picchiaduro convertito dall’Arcade simile a International Karate.



Lynx Hangman - Computers Lynx

Il gioco dell’impiccato è sempre bellissimo da giocare soprattutto con gli amici, però anche contro il computer dovrete divertirvi.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



MEDAGLIE



Sommario Numero #144**Marzo 2023**

Androne	TRS-80 CoCo	14
Big Ben	Commodore 64	10
Crystal Tower	X68000	20
Enchanted	Apple II	11
Enemy: Tempest of Violence V2	Amiga	22
Energy Warrior	ZX Spectrum	12
Eric and the Floaters	Vector 06C	25
Exodus	Atari ST	38-39
Frontier: Elite II	Amiga/DOS/ST	31-34
Gandhara: Buddha no Seisen	Sharp X1	13
H.E.R.O.	Master System	36-37
Happy Fret	MSX	15
Heavy Barrel	Apple II	16
Hexodus	Atari ST	19
Key-Ball 3	ExcelVision	24
Magic Desk I Type & File	Commodore 64	42
Mission Omega	Philips VG5000	25
OnEscapee	Amiga 1200	18
Postino II	Commodore 64	9
Rogue64	Commodore 64	22
Sky Alien	Atari 2600	36
Skweek	Turbografx-16	37
Voyage au Centre du MO5	Thomson MO5	24



8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT



Alcuni di questi sono disegnati quasi per farvi abbassare la guardia e sono quelli che vi uccideranno.

Il gioco riprende esattamente lo stesso stile e i nemici divisi allo stesso modo fase per fase. Non cambia nulla rispetto a prima, ma forse leggermente più appetibile per questo piccolo aiuto a trovare più facilmente l'obiettivo.

Nello scorso numero avete letto e visto come è difficile la vita di questo postino che ogni mattina deve raggiungere l'ufficio postale e poi completare gli obiettivi cercando di non farsi uccidere dai vari nemici che, a quanto pare, non vogliono che voi possiate in qualche modo avere delle soddisfazioni lavorative.

La struttura di gioco è rimasta la stessa con una aggiunta utile: una mappa in cima allo schermo che si attiva nel momento stesso in cui prendete una lettera dalla posta e indica esattamente la casa dove va consegnata.

Questa cosa sembra rendere questo seguito più comprensibile del primo nel quale dovevate trovare le case provando porta per porta. In realtà anche in questo seguito non cambia perché sapete quale è la casa obiettivo, ma la mappa non indica la vostra posizione e quindi dovete guardarla, contare la posizione rispetto alla Posta di partenza. Tutto questo mentre siete bersagliati da ogni tipo di oggetti che cadono dal cielo che, come prima, sono ambigui dato che alcuni sono da prendere e altri sono letali.

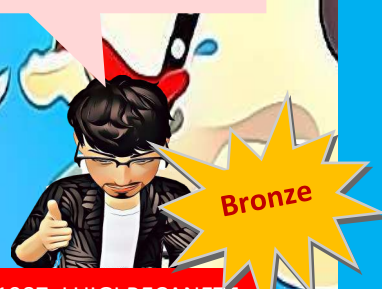


Dopo una lunga vacanza è ora di ricominciare il lavoro nella speranza che le cose non vadano come prima e che riusciate a consegnare le lettere con tutta tranquillità evitando al massimo il morso di qualche cane.

Postino II è il seguito dell'altro gioco in cui nulla è cambiato e dovete consegnare le lettere facendo attenzione a non farvi uccidere da chi vuole impedire a tutti i costi che possiate consegnare le lettere.



E' un gioco semplice e banale, ma fatto in modo tale che vi piace questo livello di sfida e qualche partita ce la fate sempre volentieri. Ogni volta cercate di superare ogni fase senza perdere vite e fa quello per cui è stato creato. Non è emozionante come altri giochi di questo tipo, però è da provare.



1987, LUIGI RECANETTES

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	6
GAIOALE	7



alla faccia. Con l'aereo è ancora più difficile perché non potete scontrare nessuna piattaforma. Se perdete una vita ricominciate tutto da capo, ma le monete raccolte vi rimangono.

Carino esteticamente, scelta di ascoltare una musica orecchiabile oppure solo gli effetti sonori e scelta di usare joystick o tastiera.

Un gioco di piattaforme multi direzionale perché siete liberi di saltare su ognuna di queste in qualunque direzione.

Questi titoli hanno sempre una trama già letta tante volte perché è difficile crearne una per questo genere dove solitamente dovete fuggire da un complesso labirintico con tante stanze partendo dall'alto e scendendo verso il basso o viceversa. Tantissimi livelli per passare il tempo, ma che raramente qualcuno riesce a finire.

Anche in **Big Ben** il mago cattivo, Jem, vi odia per non sia quale motivo e decide di rapirvi e rinchiudervi dentro un complesso spaziale dal quale dovete fuggire e non basta arrivare all'ultimo livello.

Per abbandonare questo posto dovete suonare la campana del Big Ben che è situata in una torre che è accessibile solo se raccogliete 30 monete d'oro che sono sparpagliate per il complesso.

E' un gioco che non ha delle stanze o dei livelli, ma è una immensa stanza da esplorare per raccogliere queste monete e fare attenzione ai nemici che cercheranno di impedirvelo come alcuni elicotteri che pattugliano l'area in continuazione.

Viste le dimensioni del complesso avete l'abilità di non morire se cadete da piattaforme altissime e poi quella di pilotare alcuni aerei per avanzare più velocemente tra le piattaforme. Con questo veicolo non vi è permesso scontrare le piattaforme se non quelle di atterraggio e non potete raccogliere le monete.

E' vero che cadendo da altezze infinite non morite però di contro non potete scontrare nessun ostacolo che vi trovate davanti. Se saltate e scontrate una piattaforma morite. Stessa fine se lasciandovi cadere dalle botole scontrate le ante che si aprono e si chiudono.

Gli elicotteri di pattuglia non sono sempre a darvi noia, ma quando arrivano è praticamente finita perché vi inseguono fino a quando non rimanete bloccati da qualche parte oppure ve li trovate davanti



Le premesse erano buone e invece non riesce a invogliarvi a giocare per più di qualche partita per una difficoltà esagerata perché ad ogni sbaglio perdete una vita e ricominciate tutto da capo. In questa recensione c'è solo una immagine perché non sono riuscito ad esplorare altre parti del complesso in cui vi trovate. Sembra fattibile grazie ad alcune trovate interessanti, ma sono vanificate dal fatto di perdere vite troppo banalmente.

1984, INTERCEPTOR

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	3
GLOBALE	6





Nell'anteprima dello scorso numero questo gioco sembrava un normalissimo Pinball del periodo degli 8-Bit e invece si rivela una interessante e innovativa idea per sfruttare il genere per qualcosa di più appetibile.

Nel 1512 un saggio e pacifico mago vuole conoscere il futuro della razza umana e scopre con orrore che un essere malvagio vuole distruggere il pianeta nel 21esimo secolo e decide di usare i suoi poteri per viaggiare nel tempo arrivando all'interno di un flipper modificato per salvare il pianeta.

Il vostro scopo è quello di superare nove prove, come ad esempio, rompere delle rocce, cacciare gli spiriti maligni, riattivare l'energia dello spirito del serpente

e altre.

L'idea è buona perché pur essendo un gioco di flipper lo scopo non è fare più punti possibile, ma in ogni tavola ci sono dei teletrasporti numerati in cui dovete cercare di spingere la palla sia



usando le racchette sia dando dei colpi laterali al flipper senza mandarlo in stallo.

Questi portali vi teletrasportano a dei mini giochi che dovete completare utilizzando lo stesso concetto del flipper come, ad esempio, una versione flipper di Arknoird e così tutti gli altri.

Non è facile farlo perché la velocità dello scorrimento di questo oggetto rotolante (*a me sembra una testa con i capelli*) è scattoso e si muove per la tavola al rallentatore.

Ora non so se è una cosa voluta o meno però con questa velocità riuscite meglio a centrare questi portali, tuttavia, fa venire il latte

alle ginocchia.

Ci sono dei mini giochi dove questa lentezza è rilassante e giocabile. Armatevi di pazienza in certe tavole perché l'idea innovativa dovrebbe piacervi.

L'idea è buona e prima di questo non avevo mai giocato ad un flipper fatto in questo modo. I punti li fate comunque perché colpite degli oggetti, ma lo scopo è completare i nove minigiochi sempre basati sul concetto del flipper. Esteticamente ricorda quel genere a 8-Bit anche se leggermente meglio.



1989, POSITIVE

GRAFICA	8
SONORO	4
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	8
GLOBALE	7



fatto di avere ben quattro livelli di parallasse che scorrono molto fluidamente che vi fanno rimanere stupefatti quando lo vedete.

Purtroppo con questo gioco non mi ha permesso di scegliere il joystick e quindi ho dovuto usare la tastiera che usa il tasto di fuoco messo male rispetto agli altri tasti. Sullo schermo avete l'intera regione e tutte le 10 aree che dovete pattugliare per evitare che mentre voi vi occupate di una, gli alieni distruggano le altre.

I bonus cambiano di tipologia sullo schermo e quindi se aspettate qualche secondo potete prendere quello che vi interessa o quello più utile in quel preciso momento.

Nel 2079 la terra è un disastro ecologico, non è più quel bel pianeta ricco di blu e verde, ma una massa annerita, bruciata. La ragione è una sola: incuria ed erosione chimica e la popolazione decimata dalle varie pestilenze.

Sono rimaste poche regioni incontaminate che sono protette da alcuni guardiani, tra cui voi, che vanno difese ad ogni costo ed è un lavoro, anzi lo era, gratificante.

Un sole di un altro sistema solare diventa una supernova e distrugge tutti i pianeti tra cui l'unico abitato e la sua popolazione decide (che coincidenza) di invadere la Terra per avere una nuova casa.

La Terra in qualunque condizione si trovi è sempre al centro dell'attenzione delle civiltà aliene più cattive dell'intero universo.

Le regioni incontaminate sono tre e suddivise in 10 aree che dovete evitare che vengano di-



strutte da questi alieni usando la vostra astronave J.O.S. dotata di un potente laser e bombe in grado di distruggere tutti i nemici sullo schermo senza danneggiare l'ambiente.

Ogni area ha un'aura energetica che se scende a zero è distrutta, mentre se gli alieni distruggono tre aree perdete una regione intera.

E' uno sparattutto a scorrimento orizzontale in cui dovete affrontare nemici in formazioni diverse, astronavi madri che richiedono tra i 10 e 15 colpi e poi dei Draghi che sono vulnerabili solo in testa.

Ci sono bonus da recuperare come l'aura energetica dell'area in corso, potenziamenti per le armi, bombe, chiavi e un potere misterioso. Tutti questi bonus sono rappresentati da cinque icone.

La prima impressione è davvero bella non per la grafica che è tipicamente Spectrum (quindi monocromatica e trasparente che, tuttavia, a differenza di altri non rovina la giocabilità), ma per il

E' uno sparattutto Spectrum con la fluidità di scorrimento tipica di un Commodore 64, una grafica monocromatica, ma allietata da un dettaglio elevato e tanti livelli di parallasse.

La giocabilità è buona se avete un joystick compatibile. Con la tastiera non lo è perché è frenetico, dovete inseguire gli alieni, evitare di essere distrutti.

Se non avete il joystick o non è compatibile una partita la potete fare, ma non è la stessa cosa.

Silver

1987, MASTERTRONIC

GRAFICA	10
SONORO	5
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	9
GLOBALE	8



GANDHARA

WOW

E' un RPG in 2D sullo stile di Zelda come modo di giocare e anche come estetica. E' esclusivamente in Giapponese ed è uno di quelli mai rilasciati fuori del paese di origine e quindi non tradotto e poco conosciuto.

Il nome Gandhara era una reale città dell'Impero Kushan (oggi è il Pakistan e l'Afghanistan) fondata nel 1° secolo BC e seguiva le regole buddiste.

Il gioco è basato unicamente sulla mitologia con divinità Buddiste nella loro incarnazione Giapponese.

Siete l'eroe solitario che viene contattato dal profeta Akasagarbha che vi informa che il mondo

Il vostro scopo è quello di trovare questa reliquia prima del vostro nemico che vi scaglia contro il suo



esercito demoniaco per rallentare la vostra ricerca.

Un RPG è difficile di per sé nella nostra lingua e questo è solo in Giapponese. Fortunatamente ha una giocabilità molto semplice perché non dovete usare troppe opzioni: combattere i nemici con la spada e magie, recuperare le forze mangiando il cibo che rilasciano i mostri quando li uccidete. Combattendo aumentate la vostra esperienza che vi permette di sconfiggere più facilmente i nemici che vagano per lo schermo in continuazione.

La giocabilità è molto semplice e la

parte RPG quasi percettibile se non per la gestione dell'energia e la forza per sconfiggere i demoni.

La visuale è quella tipica di questo genere di giochi, isometrica in cui potete andare dove volete anche se certi percorsi sono obbligati. Ci sono di tanto in tanto delle costruzioni in cui entrare. In alcune di queste ricevete informazioni o altro (non è dato sapere visto che non si capisce il testo), mentre altre sono dei portali per andare in un altro degli otto mondi.

Come tutti gli RPG avete solo una vita e non dovete assolutamente sottovalutare i nemici che sono molto forti per il vostro livello di combattimento iniziale.

Lo avevo un po' sottovalutato esteticamente, ma caricato è davvero bello! Curato in ogni aspetto sia tecnico che visivo. Anche il buon audio aiuta tantissimo nello svolgimento dell'azione.

Se fosse stato tradotto in Inglese avrebbe avuto un successo mondiale.

Gold

1987, ENIX

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9,2



è in pericolo perché il re dei demoni vuole rubare le Ceneri del Buddha che proteggono otto mondi.



cerca di simulare una Light Gun oppure un mouse con risultati disastrosi.

Se c'è un nemico ce la fate, se sono in due lo stesso, se sono in tre vedrete spesso un bel "Game Over".

Gioco interessante, bello come ambientazione della storia, bella la sequenza dell'ascensore, ma poi questo sistema di puntamento via joystick non funziona come dovrebbe.

L'idea alla base di questo gioco è innovativa come ambientazione e storia, mentre non è la prima volta che viene proposta.

Quanti di voi non hanno sognato di essere miniaturizzati ad un livello tale da entrare dentro i vari componenti di un computer (processore, transistor, scheda madre) e cercare di risolvere dei problemi dovuti a dei bug che sono tradotti visivamente in mostri che distruggono ogni cosa e voi che dovete ripulire ogni zona infestata dalla loro presenza.

E' di fatto uno sparatutto in prima persona e il computer è stato semplificato come un grande labirinto in grafica vettoriale in cui dovete esplorare e distruggere ogni mostro che incontrate.

Le varie parti del computer non sono elaborate e non riconoscerete mai dove vi trovate e alla fine



diventa una caccia al nemico in vari livelli a cui accedete quando avete liberato quello in corso da ogni tipo di infestazione.

Sul pavimento dei corridoi del labirinto ci sono quello che sembrano i semi che con Pac-Man dovevate mangiare per passare ad un nuovo livello, mentre in questo gioco li raccogliete solo per fare punti.

Avete una mini mappa che vi mostra un obiettivo, ma è un po' complicato usarla perché non mostra la direzione; un compasso che dovrebbe suggerire una direzione da prendere e l'energia che dovrebbe (condizionale perché non è ben chiaro come funziona) rigenerarsi ogni volta che distruggete un mostro.

Il sistema di puntamento è orribile perché dovete tenere premuto il pulsante di fuoco e poi spostarvi in ogni direzione per colpire questi mostri e in pratica il joystick

Devo dire che la prima volta che ho visto l'immagine del gioco ho pensato fosse divertente da giocare e anche dalle prime schermate sembrava davvero una bella sfida. Purtroppo quando avete a che fare con i mostri rimanente impietriti da questo orrido sistema di puntamento che rovina tutto quanto.

La grafica pur semplice è fatta bene così come il sonoro. Peccato davvero!



1993, TANDY

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	3
EMOZIONE	0
GLOBALE	4,2





HAPPY FRET

>>PRESS ANY KEY!<<
Original BY Group C
Translated BY Arrow Soft
Presented BY MICRO CABIN
(C) 1985-1986

L'archeologia con lo scopo di trovare tesori all'interno di tombe è un argomento sempre usato nei videogiochi perché vi permette di esplorare degli ambienti pericolosi allietati dalla ricchezza che poi ricevete in cambio.



Non c'è lo spirito dello studioso che affronta mille pericoli per riportare alla luce antichi manufatti da portare in un museo, ma solo rubare quelli in oro da vendere e ricavare denaro.

In questo titolo siete un avventuriero in linea con lo spirito dei veri archeologi che a discapito dei pericoli decidete di esplorare la tomba di Tintadel per ottenere fama e gloria.

La tomba è rimasta inesplorata per parecchi millenni e le sue trappole sono ancora attive che sono principalmente delle creature che difendono a loro insaputa dei segreti perché sono animali che vivono in quei luoghi ab-

bandonati: pipistrelli succhia sangue e velenosissimi serpenti. La tomba è disegnata come un labirinto a piattaforme in cui dovette saltare tra una e l'altra, possibilmente senza cadere, una parola chiave segreta che vi darà accesso alla fama e alla gloria che avete sempre desiderato ottenere e forse anche tanti soldi.

Non è un semplice gioco di piattaforme perché avete delle



icone che sono attivabili con i tasti funzione da F1 a F5 e sembrano funzionare come i verbi delle avventure grafiche punta e clicca (il tasto F5 serve per caricare e salvare una partita, una funzione decisamente atipica per un gioco di piattaforme). F1 per raccogliere gli oggetti, F2 è l'inventario, F3 serve per aprire le porte, F4 sembra solo mostrare gli oggetti che avete.

L'acqua è letale e in una stanza trovate una canoa che dovrebbe

permettervi di non morire se ci cadete dentro; quindi è importante capire come prendere e usare un oggetto. Nemmeno nella manualistica viene spiegato come funziona questo inventario. Gli oggetti li usate semplicemente avendoli oppure vanno attivati in qualche modo.

Siete immuni alle cadute e dovete usare la vostra abilità nel salto per raggiungere delle porte (non esattamente quelle che trovereste in una tomba) per raggiungere altre stanze che sono infestate dai serpenti. I pipistrelli arrivano quando meno ve li aspettate.

Potete saltare in alto e in lungo e quest'ultimo è pericoloso se non imparate come funziona perché l'ultimo pixel è determinate per non perdere vite inutilmente.

Potrei definirlo come gioco di piattaforme punta e clicca. Potete salvare la partita in corso, avete un inventario per raccogliere oggetti, dei comandi da tastiera per alcune azioni. Idea innovativa per un gioco ben riuscito sotto ogni punto di vista e pur difficile non è così frustrante come potrebbe sembrare. Ostico nel capire come funziona l'inventario necessario per continuare quest'avventura.



Bronze

1985, MICRO CABIN

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	7
GLOBALE	7



era come mi aspettavo da un Apple II con una grafica molto colorata e dettagliata per il paesaggio e stessa cosa per i vari nemici diversi l'uno dall'altro. Il motivo è che il gioco richiede 128k di memoria e sono ben sfruttati.

Ci sono, tuttavia, dei difetti perché quando sullo schermo ci sono tanti nemici rallenta tutto (anche loro) ed è più facile evitare i loro proiettili e più facile per voi colpire gli avversari. Quando ne rimane uno la velocità accelera così tanto che diventa quasi impossibile da colpire.

È uno sparattutto a scorrimento multiplo fortemente ispirato a *Commando* e *Ikari Warriors* (forse più a quest'ultimo) e stranamente

i due titoli da cui trae ispirazione. Lo scopo è banale: un gruppo di terroristi invadono una base missilistica nucleare e voi dovete ucciderli tutti per sventare una guerra nucleare.

Per poterlo fare dovete recuperare delle armi più potenti che si trovano all'interno dell'installazione e dentro degli armadietti chiusi a chiave.

Oltre che farvi strada eliminando tutti gli avversari, dovete cercare le chiavi per aprire questi armadietti per avere una possibilità in più contro nemici sempre più forti che troverete all'interno della base.

Dopo averlo caricato sono rimasto a bocca aperta perché non

è uscito solo per Apple II come rappresentante dei Home Computer a 8 Bit (è uscito su PC nello stesso periodo, ma questi erano identificati come "DOS" e quindi non è mai stato chiaro se fossero a 8 o 16 Bit).

Una delle caratteristiche di questo genere era la modalità cooperativa tra due giocatori contemporaneamente sullo schermo a dividersi i potenziamenti e ad aiutarsi a vicenda nelle situazioni più complicate.

È un gioco che nell'Arcade era davvero bello, con una grafica molto curata e probabilmente migliore tantissimo quelli che furono



Devo dire che è un ottimo sparattutto decisamente abbastanza fedele al gioco originale anche per la grafica molto colorata decisamente superiore alla media dei suoi tipici giochi.

Un po' frustrante la difficoltà perché morite facilmente anche quando avete dei potenziamenti che dovrebbero garantirvi il superamento di certi nemici più ostici.

La difficoltà è normale perché in quel periodo anche gli Arcade di questo tipo erano quasi impossibili in certe aree e quindi ci vorrà tempo per migliorare le vostre abilità.

Per quanto riguarda l'audio male perché pur con 128k di memoria solo effetti sonori standard.



Bronze

1989, DATA EAST

GRAFICA	10
SONORO	5
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	8
GLOBALE	7,2

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Dopo i successi di *Another World* innovativo con la sua grafica 3D in ambiente 2D a scorrimento laterale e poi il gioco di piattaforme *Flashback* così simile all'altro, mancava su Amiga un altro gioco di questo tipo e anche tecnicamente migliore.

La soluzione arriva molti anni dopo con un gioco che ricorda molto i due titoli citati e diventa subito amato dagli appassionati della piattaforma anche se forse quel tipo di azione era fuori moda, in un periodo dove il 3D ormai aveva preso il sopravvento anche sull'Amighista tradizionale.

Il gioco si svolge nel futuro, le citte sono all'interno di grandi cupole protettive in una realtà dove la gente sa che gli alieni esistono e molti umani vengono rapiti da loro e un brutto giorno lo sarete anche voi, deportato via. La vostra forza di volontà vi fa



reagire portando l'astronave dei vostri rapitori a schiantarsi a terra subito dopo aver sfondato la cupola della città e ritrovarvi in mezzo ad una foresta piena di pericoli e alieni che vogliono catturarvi.

La storia la potete conoscere grazie ad una fantastica sequenza introduttiva (non è un FMV) di altissima qualità che usando testo e animazioni vi racconta quello che sta succedendo.

Quando iniziate a muovere il personaggio con il joystick vi trovate davanti a qualcosa di già visto in passato. Ha una grafica più bella, più curata, ha dei fondali magnifici, una qualità audio da far invidia al miglior gioco di azione laterale 2D del periodo.

Al primo caricamento avete delle forti emozioni nostalgiche e la sensazione, giusta, che sia un'opera d'arte su Amiga, tuttavia, sembra di averlo giocato prima che fosse realizzato.

Se avessero aggiunto questa introduzione in *Another World* o *Flash-*

back eccovi *OnEscapee*.

Lo scopo è lo stesso di *Another World* perché siete braccati dagli alieni dopo essere stati imprigionati e dovete farlo saltando, abbassandovi, nuotando, sparando in tempo ai nemici prima che lo facciano loro e quindi è una corsa continua senza sosta per sopravvivere. E' un po' difficile perché alcuni enigmi sono privi di senso e vanno contro lo spirito di sopravvivenza e si muore con una facilità degna delle avventure grafiche di Sierra. Avete tre vite, ma ogni volta che perdetevi, ricominciate tutto da capo.

Ho superato a fatica la prima sezione e sono morto nella seconda e tutto da capo e quindi alla lunga vi stanca questa cosa.

Fermo restando l'indiscussa qualità tecnica rimane in dubbio quanto possa tenere incollati al monitor perché l'emozione iniziale svanisce quando iniziate a giocare. Perde rapidamente quella immediatezza che, pur nella difficoltà, *Another World* e *Flashback* erano decisamente meglio calibrati e poi *OnEscapee* li scimmietta troppo quando avrebbe dovuto enfatizzare questo genere. Sulla parte tecnica però c'è da aggiungere un altro dubbio: il personaggio e gli altri oggetti/creature con cui interagite sembrano, di tanto in tanto, stonare con la grafica che c'è attorno a loro.



1997, SADNESS

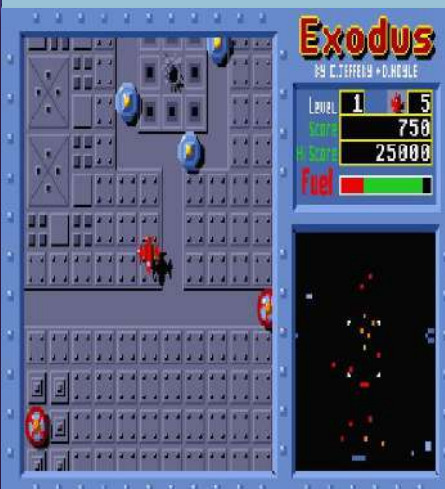
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
GLOBALE	7,5



Exodus

Una storia pazzesca! Gli abitanti della Terra sono stati schiavizzati e intrappolati all'interno di una impenetrabile fortezza aliena. Già così sembra pure fantascienza: rapire ogni singolo essere vivente dalla propria casa e teletrasportarlo in un altro luogo. Quale essere ha questo potere divino?

La razza umana ha avuto la sfortuna di essere presa di mira dal perfido Marque-Wans che ha questa tecnologia così all'avanguardia e di tutti gli abitanti catturati solo uno riesce a non essere preso: voi. A bordo del vostro caccia stellare dovete fronteggiare un'orda di alieni nemici per sconfiggere questo tiranno e come dice il titolo permettere l'esodo della gente verso il proprio pianeta.



E' uno sparattutto a scorrimento multi direzionale con vi-



suale dall'alto in cui dovete distruggere principalmente delle installazioni sulla superficie che sono protette da astronavi e carri armati nemici.

Prima di liberare gli abitanti della Terra dovete distruggere le forze di Marque-Wan che sono sparpagliate in diverse lune attorno a questa fortezza e in ciascuna di queste dovete distruggere ogni cosa prima di fare il salto iperspaziale verso un'altra luna (ce ne sono cinque).

Buona la giocabilità perché non è stressante, la difficoltà è calibrata bene e la velocità è buona per ogni cosa: proiettili e velocità dei nemici.

La possibilità di muoversi liberamente in ogni direzione e con una difficoltà che aumenta nel modo giusto senza diventare impossibile ve lo fa apprezzare davvero molto.

Come meccanica di gioco, per farvelo capire meglio, è molto simile a *Space Pilot* in cui passavate ad un nuovo livello quando distruggevate un certo numero di nemici

indicato sullo schermo.

Non avete nessun limite di tempo che, tuttavia, viene sostituito dal carburante limitato e quindi dovete spazzare via ogni installazione sulla superficie della luna prima del suo esaurimento.

I livelli sono uguali per quanto riguarda la superficie lunare (cambia solo il colore), mentre i nemici a protezione delle strutture sono diversi e ben fatti.

Uno sparattutto che può tenervi incollati al monitor fin dalla prima partita.

Uno sparattutto che è divertente perché non è frustrante e la difficoltà ottimamente ben calibrata che già dalla prima partita vi emoziona così bene che vi impegnate fin da subito. Potreste finirlo senza problemi anche alla prima partita per il fatto di essere ben concepito. Ottima grafica, buone animazioni, ma soprattutto eccellente giocabilità.

Gold



990, BUDGIE UK

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



CRYSTAL TOWER

PUSH TRIGGER!

PRESENTED BY MASTER PIECE



sa, mentre non può fare nulla contro quelli grigi e contro le gemme azzurre.

Un gioco che non sfrutta questo computer dal punto di vista grafico come potreste aspettarvi, tuttavia, ha in stile orientale molto carino, un audio di ottima qualità che è d'aiuto durante lo studio delle stanze e anche come compagnia.

La musica è talmente carina che il suo motivo vi rimane in testa anche quando smettete di giocare e la fischiettate senza pensarci.

Potevo fare una recensione di un gioco spettacolare per l'X68000 che ha tutte le caratteristiche per far divertire chiunque come se fosse al bar con titoli davvero belli e sviluppati sfruttando bene il suo hardware.

Ho scelto invece un titolo più semplice e che potesse offrire una giocabilità immediata, che fosse divertente e vi emozionasse talmente tanto che una volta iniziato non riuscite più a smettere.

E' gioco arcade di logica perché siete all'interno di un labirinto che cambia di stanza in stanza nel quale dovete prendere un cristallo rosso che, tuttavia, non può essere fatto se prima non prendete tutte le gemme azzurre (quando lo avete fatto questo cristallo rosso di-



FLOOR 4 CRYSTAL TOWER CHANCE 2

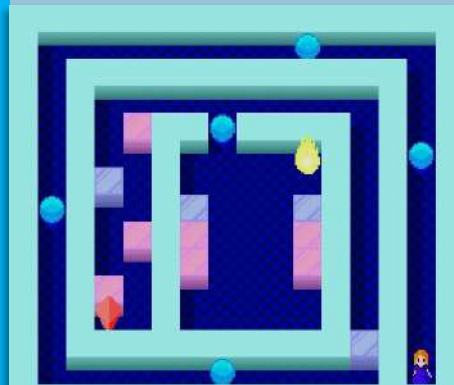
venta rosa).

Lungo il percorso ci sono due tipi di mattoni: grigi e rosa. I primi li potete spostare e/o distruggere, mentre i secondi sono bloccati e indistruttibili.

In ogni stanza ci sono anche dei nemici che sono rappresentati da delle fiamme indistruttibili che si muovono a caso e dovete sfruttare questi mattoni per evitarle oppure bloccarle per poter facilmente prendere le gemme e fuggire.

Non c'è nessun limite di tempo, ma attenzione che questo nemico implacabile si muove in maniera caotica nelle stanze libere da ostacoli e dovete evitare di rimanere bloccati in corridoi senza uscita.

La fiamma al contrario di voi è in grado di distruggere i mattoni ro-



FLOOR 1 CRYSTAL TOWER CHANCE 3

Un gioco semplice dal punto di vista della grafica tenendo conto che è un X68000 che ha la potenza di un Arcade. Divertente, comunque, grazie alla sua grafica, al suo fantastico sonoro e poi una giocabilità davvero immediata che vi tiene incollati al monitor cercando di passare più livelli possibile.

Gold



1990, MASTER PIECE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

GIOCHI

R E C E N T I



Enemy: Tempest of Violence

Un gioco di avventura arcade 2D uscito nel 1997 e rivisto e corretto nel 2022.

34 livelli in cui dovete adottare tattiche diverse. In alcuni di azione, in altri di logica, in altri di strategia. Un bel mix di azioni per questo titolo che può essere sopravvalutato per la grafica.

La gestione del controller è molto complessa e, secondo me, rovina la

giocabilità perché pur pensato in quel modo non va bene per questo genere.

Lo scorrimento non è continuo, ma a schermate fisse e quindi non sapete mai cosa vi aspetta dall'altra parte. Ci sono due tipi di salti: in lungo e in alto. Quando dovete salire da un piano all'altro dovete mettervi con la faccia nella direzione della piattaforma e cliccare due volte in alto per saltare. Quelli in lungo invece dovete correre e, meglio all'ultimo pixel, dovete tirare in bassa la leva del joystick.

Una volta capito va bene, ma è un sistema che non vi rimane in testa perché se lo giocate dopo un po' di tempo non ve lo ricordate più.

A me non ha dato quell'emozione di continuare visto le premesse perché se non fate esattamente la procedura giusta perdetevi tempo e vite inutilmente e questo senza nessun nemico nelle vicinanze.



2022, ANACHRONIA

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	4
GLOBALE	7

COMMODORE 64



Rogue64

Il buon vecchio Rogue ritorna in questa nuova edizione con una interfaccia rinnovata per essere più apprezzato esteticamente e anche più giocabile.

La versione originale aveva la mappa oscurata che si illuminava dopo aver esplorate le varie stanze. Ora

avete tutto visibile e dovete esplorare l'intero labirinto raccogliendo tesori, recuperando energia dopo il contatto con i mostri e tre tipi di pozione: verde, rossa e blu. La prima vi ricarica l'energia, mentre le altre due hanno effetti casuali sul gioco che non potete controllare e che possono essere un aiuto per voi oppure contro di voi.

E' un Rogue simile nel tipo di esplorazione, ma forse non è più così RPG come lo era l'originale. E non è un male questa cosa perché ne guadagna tantissimo in giocabilità, la voglia di esplorare ogni stanza e scoprire quale effetti avranno il bere queste pozioni blu e rosse.

Una eccellente rivisitazione moderna del classico RPG.



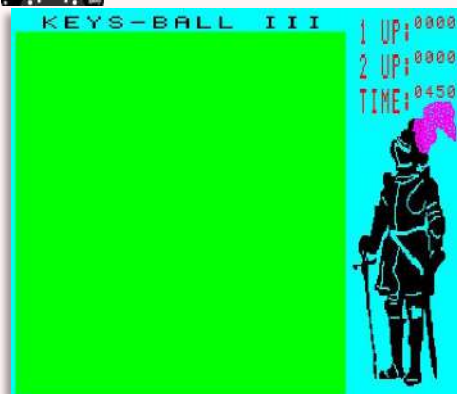
SCORE: 000950
LEVEL: 01
KILLED BY: GLUTHULHU
GAME OVER YOUR BO

Gold

2022, BITMAP SOFT

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

**RECENSIONI
BREVI**



KEY-BALL 3

Un gioco uscito a ridosso di grandi successi per altre piattaforme, tuttavia, risente delle limitate capacità dell'ExelVision specialmente per quanto riguarda la fluidità della grafica.

Questo però non compromette la sua giocabilità che rimane accettabile in questo genere di gioco a piattaforme in cui controllate una sfera che rotola liberamente per lo

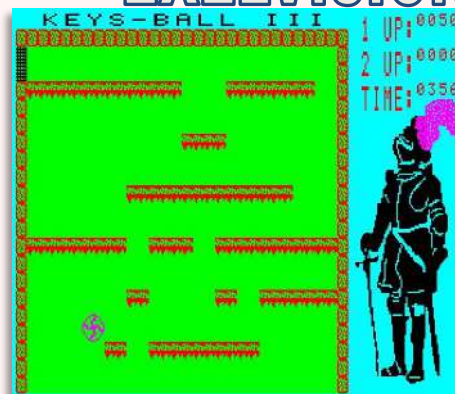
schermo, ossia non potete controllare la sua direzione.

Voi potete solamente farla saltare su delle piattaforme sfruttando il cambio di direzione quando colpisce un muro.

Il vostro scopo è quello di recuperare, entro il solito tempo limite, delle chiavi per far aprire una porta e andare al prossimo livello. Le varie piattaforme hanno nella parte di sotto delle punte e facendo un salto morite. Dovete trovare delle piattaforme che sono messe in un modo tale che facendo salti consecutivi non colpite queste punte ed è abbastanza difficile perché lo scorrimento della sfera è scattoso e i salti vanno fatti all'ultimo pixel.

E' al limite della giocabilità però lo potete provare e vedere un po' se vi attira.

EXELVISION



1989, DYTER

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	6,2



VOYAGE CENTRE M05

Quando un gioco vi porta a rimpicciolare l'eroe per entrare in corpo umano da riparare o all'interno di un computer per riparare dei danni o liberarvi da bug è sempre molto bello indipendentemente dalla piattaforma usata, dai limiti di programmazione e dell'hardware.

Questo titolo "Voyage au Centre du M05" è uno di questi in cui dovete liberare il vostro amato computer da una infestazione che lo sta danneggiando.

Se doveste essere uccisi da queste creature che stanno distruggendo l'M05 non uscirete più dal computer e rimarrete per l'eternità all'interno della sua memoria morta.

Ci sono diverse prove da superare e sono tutte diverse e ognuna con le sue regole che viene spiegato prima di iniziarle.

Alcune sono a tempo, in altri ci sono delle trappole da superare oppure oggetti letali da evitare ad ogni costo.

Molto carino esteticamente che pur con una grafica minuta e scattosa nello scorrimento vi offre una discreta emozione.

THOMSON M05



1985, HEBDOGICIEL

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,2



MISSION OMEGA

I giochi in 3D con grafica vettoriale mi piacciono davvero tanto e sono sicuro non solo a me.

Appena iniziate a giocare avete subito una forte emozione per la fluidità dei poligoni che sono formati da molti triangoli che gli danno un aspetto molto realistico.

E' un gioco sconosciuto per la data di pubblicazione, per chi lo ha sviluppato, per chi lo ha pubblicato e

quindi non so nemmeno il vostro scopo.

Siete nello spazio inizialmente in un campo di asteroidi e un radar vi mostra la loro posizione.

Alcuni di questi li distruggete con un colpo solo, mentre altri si dividono in due pezzi prendendo traiettorie inaspettate.

Bello come estetica, bello come velocità della grafica, audio solo come effetti sonori e giocabilità inizialmente emozionante, ma che poi diventa rapidamente noioso perché sembra un livello infinito solo per fare punti.

VG5000



????, ????

GRAFICA	10
SONORO	5
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	4
GLOBALE	7



ERIC AND THE FLOATERS

E' un clone o fortemente ispirato da *Bomberman* in cui dovette liberare una stanza dall'infestazione di palloncini gonfiabili (sì, quelli di quando eravamo bambini, con tante di facce) che girano per questo labirinto.

Avete delle bombe che dovette piazzare in modo tale da distrug-

gere questi esseri malvagi tenendo conto che non tutti i muri sono distruttibili, ma solo quelli che dal loro disegno si capisce che sono frantumabili.

Non solo distruggere il nemico, ma anche trovare dei tesori nascosti dentro i muri.

Livello dopo livello aumenta la difficoltà che è rappresentata da labirinti più complessi e numero di palloncini.

Buona la giocabilità sia usando la tastiera sia il joystick/pad, tuttavia, ogni tanto quando piazzate le bombe (sì, ne potete mettere più di una) sembra che vi incastrate per alcune frazioni di secondo nel percorso facendovi venire l'ansia di essere distrutti dall'esplosione.

Carino e divertente come lo era l'originale con una storia un po' diversa, ma non meno emozionante.

VECTOR 06C



1990

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8,2

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers



www.retro-gamers.it

RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA



E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):



FRONTIER

Dopo il notevole successo di *Elite* e dopo molti anni di sviluppo, David Braben, nel 1993 rilascia tramite GameTek il suo seguito: **Frontier: Elite II**.

Anche questo secondo capitolo è una simulazione spaziale militare e commerciale in grafica poligonale solida con un dettaglio mai visto prima e con la novità che quasi tutti i pianeti abitabili sono visitabili (anche quelli privi di atmosfera perché le città e le basi sono dentro a delle cupole protettive) e potete atterrare nelle loro basi entrando prima in orbita di questi pianeti e poi con la giusta angolazione penetrare nell'atmosfera (rispetto ai giochi moderni un'angolazione di discesa sbagliata porta alla distruzione dell'astronave e della vostra avventura) e poi guardare il paesaggio del suolo che lentamente si avvicina mentre dal cielo scendete verso la pista di atterraggio. Provate ad immaginare tutto questo nel 1993.

Sui pianeti ci sono le colline, le montagne, quindi i dislivelli del terreno, mentre in cielo ci sono le nuvole. Tutta la grafica nello spazio e, soprattutto, sulla superficie di ogni pianeta, visibile, è poligonale con diversi livelli di dettaglio.

Dalla superficie potete anche vedere i pianeti e le lune che ci sono intorno a loro e che potete raggiungere manualmente decollando senza nemmeno impostare un auto pilota.

L'universo esplorabile in *Frontier* è, rispetto ad *Elite*, immenso e probabilmente nessuno di voi è mai riuscito a vederlo tutto perché ci sono tante galassie che contengono migliaia di sistemi solari ognuno dei quali con tanti pianeti.



Anche il nostro sistema solare è presente e tutti i pianeti sono visitabili. Sulla terra sono state anche ricostruite le principali città che si possono vedere nella loro grafica 3D e per questo viene voglia solo di volare intorno al pianeta per vedere come sono state realizzate.

Tutta questa immensità potrebbe far pensare che questo gioco richieda tanti dischetti o addirittura disponibile solo su CD-ROM, ma in realtà occupa solo 1 o 2 dischetti da 3,5" perché il programma è stato sviluppato in assembler e i pianeti sono generati proceduralmente (che significa che la gestione dell'intero universo sta in pochissimo spazio).

A differenza di *Elite* non c'è una trama vera e propria e la carriera del pilota la stabilite con le

vostre azioni. E' molto simile ad *Elite* da questo punto di vista, comunque, non ha una trama ben definita rispetto a prima.

In *Frontier* siete nipote di Jameson con un misero budget per migliorare l'astronave di partenza oppure acquistarne un'altra per iniziare una carriera di commerciante, di pirata, di contrabbandiere o semplicemente diventare un esploratore.

Il gioco è vasto come un universo esplorabile e molto complesso anche come simulazione di volo perché ci sono molti più comandi rispetto al primo e potete scegliere di usare mouse + tastiera oppure mouse + joystick + tastiera. Ci sono tanti comandi e ciascun tasto/pulsante ha la sua funzione specifica.

Con il mouse si gestiscono le opzioni sulla barra delle icone che ora agevolano notevolmente la simulazione e sullo schermo sono anche numerate da 1 a 10:

- 1) la visuale di gioco che può essere in prima persona, posteriore e in terza persona.
- 2) una mappa stellare molto complessa perché potete scegliere il sistema stellare di destinazione, scegliere un altro pianeta da visitare nello stesso sistema dove ci si trova (e questo grazie ad una mappa 3D poligonale che può essere zoomata fino a far vedere ogni cosa in dettaglio) e anche accedere ad un database informativo sul sistema stellare corrente oppure del sistema di destinazione.
- 3) il vostro profilo e l'astronave che state usando e alcune opzioni relative ad essa.
- 4) L'amministrazione della base in cui potete chiedere il permesso di decollo, accedere al mercato della astronavi, avere accesso alle missioni disponibili e poi se volete comprare e vendere merci.
- 7) E' il decollo (che potete fare solo dopo aver avuto il permesso e se decollate di vostra iniziativa la polizia potrebbe attaccarvi)
- 9) il carrello
- 10) abilita e disabilita i nomi di stelle e pianeti.



Le altre opzioni vengono attivate in base al tipo di astronave e oggetti che comprate che vengono aggiunti per migliorare il volo e il combattimento.

Il mouse lo usate quindi per le varie operazioni prevolo, per impostare una rotta tramite l'icona relativa oppure addirittura cliccando una stella nel cielo, per attivare le armi, per usare l'autopilota. Joystick o la tastiera per tutto il resto.

L'autopilota lo avete con l'astronave in dotazione, ma se ne comprate una nuova, non ce l'avete e costa parecchio. Attenzione che senza di questa unità è impossibile atterrare nelle basi in orbita e sui pianeti così come centrare un'astronave nemica durante una battaglia.

Per quanto riguarda il combattimento purtroppo è la parte debole di questo grandissimo prodotto perché in Frontier le astronavi avversarie sfrecciano talmente veloci che non riuscite a puntarle, mentre il computer è abilissimo a colpire anche da posizioni impossibili. Se avete l'autopilota agganciando un bersaglio le cose migliorano leggermente perché vi permette di stargli dietro e colpirlo più facilmente, ma crea un effetto collaterale perché può portarvi ad uno scontro con il nemico come un'azione suicida che termina con la morte di entrambi.

Questo nuovo sistema di volo va bene per l'esplorazione dello spazio e nel cielo dei pianeti oppure se i nemici usano veicoli non molto veloci (tra le opzioni di gioco che si attivano facendo doppio click con il mouse su pulsante della pausa della simulazione potete usare il sistema di volo di Elite che però non è molto adatto in altre situazioni).



Non disperatevi perché c'è un trucco per rimediare a questo volo caotico ed è quello di accumulare soldi e comprare delle astronavi talmente grosse e potenti che ogni volta che c'è una battaglia vi basta stare a guardare perché gli avversari li distruggete quando questi scontrano i vostri scudi. E' una simulazione buona per esplorare lo spazio e visitare nuovi mondi, soprattutto senza mai combattere. Tra le astronavi che si possono comprare ci sono anche

navi cargo prive di armamenti che servono per chi vuole vivere un'avventura tranquilla, tuttavia, la presenza dei pirati rende vana questa opzione. A differenza di Elite potete in caso di problemi chiamare la polizia oppure le astronavi nelle vicinanze che molto spesso accorrono in vostro aiuto. Le richieste che fate sono sempre accettate però può capitare che arrivino quando siete ormai cenere spaziale.

Tecnicamente è molto all'avanguardia rispetto al primo Elite per via di poligoni pieni, molto dettagliati, ombreggiati (anche texturizzati nella versione DOS) e puliti da brutture come le retinature.

Per la prima volta vengono utilizzati poligoni curvi per dare un maggior realismo ai pianeti, ai Soli, alle basi spaziali circolari e i colori danno un realismo davvero notevole. Una cosa molto bella in questo gioco è l'illuminazione solare, quindi con i pianeti illuminati quando sono davanti al sole e bui nella parte non illuminata. Dato che i pianeti girano intorno al sole e su se stessi rende il sistema di illuminazione davvero eccezionale e realistico.

Quando siete nello spazio, questo è super dettagliato e nello sfondo i punti rappresentano le varie stelle e i sistemi planetari. Quindi ora tutto l'universo diventa più vero, con pianeti con una loro orbita, con lune e anche atmosfere di diverso tipo.

Un'altra caratteristica molto interessante di questo gioco è la musica che riprende quella classica già ascoltata in Elite e più di prima c'è un forte richiamo a *2001: Odissea nello Spazio*.

AMIGA



Questa è la macchina dove Braben realizza il gioco più ambizioso di tutta la sua carriera e che porta ad una simulazione così vasta e immensa da far impallidire tutte le altre simulazioni del genere. L'universo è talmente vasto che consiste in circa 100 miliardi di pianeti e il tutto su un solo dischetto da 3,5". La versione Amiga ha 2 dischetti perchè il secondo serve solo per i salvataggi.

Per quanto riguarda la grafica c'è da dire che i colori sono i classici 32 dell'OCS e sono stati messi su schermo davvero bene, soprattutto nella grafica statica e nella colorazione molto realistica delle astronavi. Queste le acquistate nelle basi sia spaziali sia terrestri ed è possibile anche vedere un'animazione 3D della nave insieme alle caratteristiche prima di acquistarla. Visuale in 3D davvero dettagliata dove potete ammirare poligoni puliti, dettagliati e ombreggiati davvero bene.

Gli operatori cambiano di base in base, quindi un lavoro certosino anche nella parte gestionale.

Durante il volo godete di una grafica ben colorata, soprattutto dei pianeti che non solo mostrano lo strato roccioso (continenti e mari) ma anche i diversi strati dell'atmosfera.

Le città sono mostrate con un ricco bagaglio di oggetti 3D per rappresentare una vera città del futuro, quindi vedete bene le case di un centro città, le piccole case di periferia, l'azienda energetica che le rifornisce di elettricità.

Sui pianeti è presente anche la gravità, quindi per decollare bisogna dare tanta potenza di spinta e puntare la nave verso le stelle. Per atterrare su un pianeta dallo spazio va effettuato con un certo angolo di discesa e non troppo velocemente altrimenti la vostra avventura finirà subito.

Un gioco che cerca non solo di soddisfare gli amanti delle simulazioni spaziali, ma di essere il più realistico possibile.

Tutto questo però si paga in termine di velocità della grafica 3D. Il gioco è davvero immenso per un Amiga 500 e il 68000 non è in grado di muovere fluidamente questo tipo di grafica. Questo si traduce in

una lentezza davvero frustrante soprattutto se si usano le visuali esterne. Basta guardare la bellissima introduzione del gioco per rendervi conto della velocità di un 68000 a gestire questo tipo di grafica. Sui pianeti con le città, le montagne e, soprattutto le nuvole, è ancora più lento di quanto vedete nell'introduzione.

Quando decollate da una città e mettete la visuale esterna e ruotate la camera vedete quanto questo 3D realistico pesa sul processore. Con la visuale in prima persona è giocabile, con le visuali esterne assolutamente no. Tra l'altro queste visuali servono per lo più durante le fasi di atter-



raggio automatizzate per vedere il paesaggio intorno a voi.

Come nella maggior parte delle simulazioni di volo in 3D c'è un pannello di controllo molto avanzato per la configurazione del dettaglio: Basso, Medio, Alto e Molto alto.

Il dettaglio basso elimina gran parte di poligoni sui pianeti per quanto riguarda la composizione delle città, quindi toglie tutti quelle delle abitazioni lasciando solo delle piazzole sul terreno. Le nuvole rimangono presenti, ma ridotte di qualità. Le prestazioni di fatto però non migliorano più di tanto perché avete comunque una quantità enorme di poligoni solidi e ombreggiati. Tra il settaggio Alto e Molto Alto cambiano il numero dei colori applicati ai poligoni e diventa decisamente più bello da guardare, ma ingestibile da un'Amiga 500.

Su Amiga 1200 il gioco ha un'accelerazione notevole anche se per iniziare a divertirvi seriamente vi raccomandato un 68040 a 40 Mhz che soffre ancora davvero molto nelle visuali esterne che rimangono molto scattose sui pianeti in presenza di una forte nuvolosità.

Per quanto riguarda la musica è suonata con la qualità Amiga e i motivi classici vengono riprodotti molto bene.

Frontier è di certo il miglior simulatore di volo spaziale su Amiga che malgrado una velocità non molto esaltante sulle macchine base riesce a coinvolgervi bene per il fatto che potete liberamente esplorare

l'universo e visitare miliardi di pianeti sapendo anche che non avrete mai il tempo di farlo e non lo completerete mai perché è un mondo aperto senza un vero finale. Potreste giocare per tutta la vita scoprendo sempre cose nuove.

Una qualità grafica notevole, miliardi di pianeti da visitare ed esplorare grazie ad algoritmi procedurali che con la giusta potenza hardware diventa eterno.



ATARI ST



Con questa versione Braben diceva o sperava di correggere gli errori della versione Amiga e migliorarla oltre le iniziali aspettative.

I due giochi sono identici in tutto e per tutto; la versione ST è dal 10 al 15% più veloce di un Amiga 500 e potenzialmente migliora ancora di più la giocabilità.

Braben in una intervista sulla versione ST parlava di 4096 colori su schermo, ma in realtà li simulava. Come?

Il motore del gioco rigenera la palette ad ogni ciclo per avere il meglio della stessa. Ad ogni frame vengono mostrati i migliori 16 colori disponibili e in questo modo funziona a 4096 in qualunque momento.

Nelle opzioni, la versione ST, ha la scelta tra 512 e 4096 colori. Predefinita è l'impostazione a 512 colori.

La versione ST ha 16 colori, ma ad ogni frame vengono mostrati i 16 migliori colori. Quindi in effetti sono 4096. Questa ottimizzazione la vedete bene durante il gioco e fa suo dovere anche se questo refresh video non è molto gradevole.



Per quanto riguarda la velocità, come già detto, è più fluida che su un Amiga 500 a dettaglio Molto Alto e di certo rende questa versione la migliore per quanto riguarda la parte 3D (va detto, tuttavia, che la risoluzione su ST è leggermente inferiore a quella Amiga e in più ha un processore leggermente più performante).

Tecnicamente la versione ST è effettivamente migliore del suo concorrente per antonomasia però entrambe soffrono di una lentezza generale perché la quantità di poligoni sono difficile da gestire per questo tipo di processore.

L'unica cosa negativa e che non conta assolutamente nulla sul giudizio è la qualità musicale tipicamente ST e quindi per le orecchie non è proprio l'ideale. Forse usando suoni campionati il risultato sarebbe stato diverso, ma avrebbe aumentato il numero dei dischetti.



PC DOS



Questa versione esce quasi in contemporanea con la versione Amiga, ma è abbastanza differente sulla grafica 3D qui molto più dettagliata e definita a parità di impostazioni e in più sono state applicate le texture.

In realtà non si tratta di vere e proprie texture come quelle che si vedranno in Elite 3, ma sono per lo più dei brush applicati ai poligoni e non in modo uniforme. E' un primo tentativo di migliorare le superfici piane dei poligoni. Questo sistema viene applicato in modo però non casuale per migliorare l'aspetto visivo senza esagerare.

Su PC si è tentato di sfruttare la potenza hardware per cercare di migliorare sensibilmente l'aspetto visivo e malgrado alcune scelte cromatiche di queste texture il risultato finale è più che buono.

A parte queste primitive texture, la grafica 3D ora è molto più complessa con astronavi più dettagliate e con più facce che le compongono. Più particolari sul motore, sulla serigrafia o anche altri particolari oggetti applicati allo scafo come un piccolo radar.

Ad impostazioni predefinite il gioco è a dettaglio Molto Alto che include le texture, mentre a dettaglio Alto si presenta nudo e crudo esattamente come le versioni Amiga e ST, ma il dettaglio del 3D non cambia, non vengono rimossi gli



oggetti di contorno dell'astronave come i radar o altri particolari che le contraddistinguono l'una dall'altra. La differenza tra Molto Alto e Alto sono queste texture. I colori sono 256 in tutte le versioni di dettaglio ed è sicuramente di alto impatto visivo soprattutto nello spazio dove c'è più colore per creare un fondale più realistico, ma anche per i pianeti che se ne avvantaggiano mostrando un terreno più ricco e vari strati dell'atmosfera interna ed esterna.

Il gioco richiede, tuttavia, una certa potenza hardware. Il problema è sempre quello: la visuale esterna è dura da digerire per i vari processori mettendo in crisi anche quelli più potenti. Un 486DX2 a 66Mhz ha prestazioni senza impuntamenti con la visuale interna, ma quella esterna ogni tanto lo mette in crisi.

L'hardware per giocare decentemente è 386 veloce, ma il consiglio è di avere un 486DX2 o DX4 per non rovinare una giocabilità già di suo non tanto buona per la gestione dei combattimenti.

Il settaggio più basso della versione PC taglia molto dettaglio 3D e poligoni e comunque richiede almeno un buon 386 per essere godibile.

Bisogna anche ricordare che a quei tempi non c'erano tanti software simili come metro di paragone e la velocità proposta allora era strabiliante. Oggi vedere Frontier su un 386 farebbe scappare la voglia, ma nel 1993 era accettato per l'enorme mole di dati.

Per quanto riguarda l'audio questo è ben suonato e di buona qualità e tiene buona compagnia quando viene usato.



A collage of various video game consoles and handheld devices arranged around the central text "Console Forever". The text is written in a large, bold, red font with a black outline, positioned in the center of the image. The consoles and handhelds are arranged in a circular pattern around the text, featuring a variety of designs and colors including black, silver, and red. The devices include classic consoles like the Atari 2600, Intellivision, and Sega Master System, as well as more modern handhelds like the Game Boy, Game Boy Advance, and Nintendo DS. The background is a plain, light gray, which makes the colorful consoles and the red text stand out.



andare avanti nei vari livelli distruggendo tutti i vascelli che l'astronave madre vi lancia contro. La vostra arma è soggetta a surriscaldamento.

Delle quattro armi dei nemici solamente le bombe esplosive orizzontali possono distrutte; le altre vanno evitate.



Un clone di *Space Invaders* con alcune differenze per non essere una copia identica.

Sullo schermo l'astronave madre aliena che non può essere distrutta fa uscire dieci piccole astronavi delle quali alcune possono essere disintegrate totalmente, mentre altre si dividono in due. Quando queste astronavi sono vicine al suolo vi attaccano con una scelta di quattro tipi di armi: semplici missili, gruppo di missili, laser e bombe esplosive orizzontali.

Controllate una specie di carro armato con un cannone che può sparare solo verticalmente e orizzontalmente per cercare di

Clone di Space Invaders è molto riduttivo perché la giocabilità è decisamente buona, la difficoltà molto meglio calibrata e fin dalla prima partita vi piacerà molto.



1983, HOME VISION

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8,5



Fare il minatore è un mestiere rischioso e poi farlo dentro un vulcano è anche peggio. Lo scavo lo hanno risvegliato e milioni di metri cubi di lava rischiano di uccidere i minatori che sono rimasti in trappola nei cunicoli.

Voi, da solo, usando un jetpack attaccato sulla schiena vi addentrarete nella miniera cercando di salvare tutti i minatori.

Avete anche un casco che ha un raggio laser per uccidere alcune creature che vivono nel sottosuolo e vi sono letali, avete delle mine per distruggere i muri creati dalla lava e se li esaurite dovete usare il laser per aprire una breccia anche se impiegherete più tempo.

E' una missione quasi impossibile, ma ci sono delle vite da salvare.

H.E.R.O. e' un classico gioco di azione che per la sua struttura, la sua meccanica di gioco è uno

TURBOGRAFX-16



dei più apprezzati sia quando uscito sia quando è tornato di moda grazie al retro gaming. Non è una esplorazione continua, ma quando salvate un minatore, ricominciate in un altro labirinto e venite riforniti di bombe. Se morite ripartite dallo stesso punto. Giocabilità stupefacente.

Un gioco obbligatorio per tutti gli amanti del retro gaming grazie ad una giocabilità con una difficoltà ottimamente ben calibrata e una emozione incredibile!



Gold

1985, SEGA

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



Dopo tanta distruzione e salvataggi al cardiopalma, ecco un gioco in cui usare la vostra strategia e logica per collezionare punti e superare i vari livelli. Dovete liberare 99 regioni dalla presenza del perfido Pitark che ha distrutti i colori di queste regioni e il vostro compito è quello di ricolorare tutto quanto facendo attenzione che alcune caselle nascondono oggetti casuali che vi possono essere utili, ma anche crearvi dei problemi come le frecce direzionali che vi obbligano a fare un certo percorso. Ci sono anche delle bombe che creano delle voragini. Avete un arma per difendervi contro le creature di Pitark e poi stare attenti a dove mettete i piedi. Buona cosa è che se morite, le piastrelle che avete colorato rimangono tali.



In realtà l'unica logica da adottare è quella di evitare i nemici, colpirli quando potete e poi di corsa a colorare tutto quanto ed evitare di perdere vite inutilmente.

Giocabilità ed emozioni ottime!

Un gioco che poteva anche essere un Arcade per come è stato realizzato e che avrebbe attirato tantissimi appassionati di questo genere. Tecnicamente eccellente. La musica la fischierete in continuazione durante la giornata!

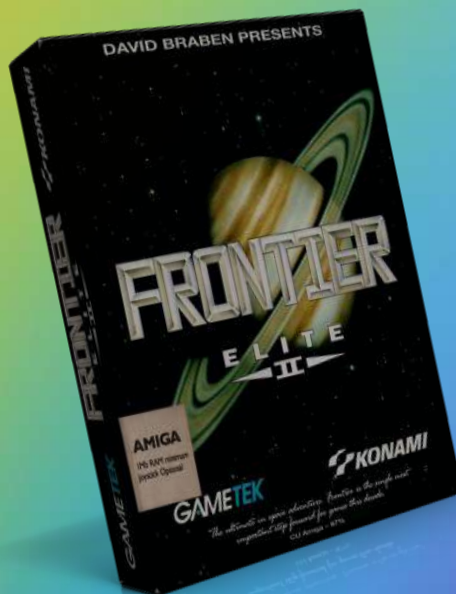
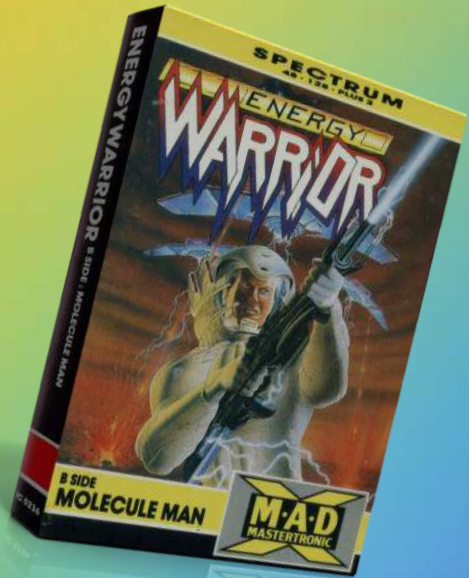
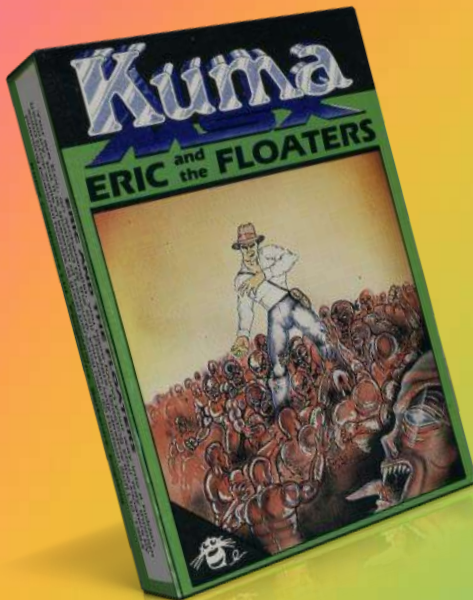


Gold

1991, VICTOR MUSICAL INDUSTRIES

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5

Box Art: Copertine in 3D





Top 3

Gandhara



EXODUS



H.E.R.O.



A hand holding a black remote control with white buttons, pointing it towards a television. The television screen is blurred and shows a blue-toned image. The text is overlaid on the image in a bold, red, sans-serif font with a slight drop shadow.

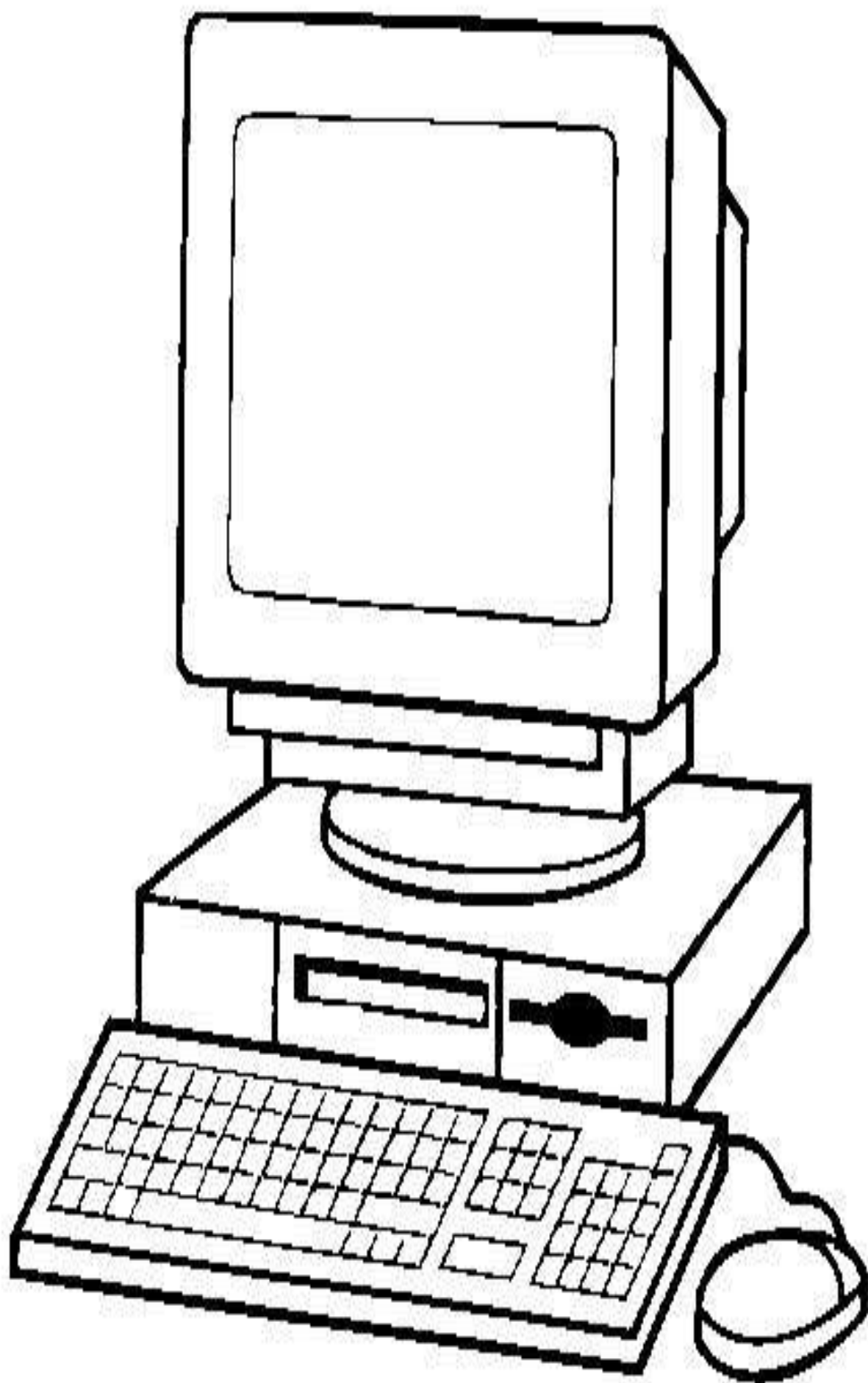
Multimedia

Grafica

Ufficio

Educativi

Hardware





MAGIC DESK I
TYPE & FILE

COPYRIGHT (C) 1983
BY COMMODORE SOFTWARE

Ebbene sì, anche su Commodore 64 non ci sono solo giochi. Avreste mai pensato di trovare una suite da ufficio completa di tutto e anche interfacciarsi ad una stampante?

Magic Disk I Type & File è la soluzione per l'ufficio per chi ha ancora questo computer e lo vuole



usare per qualcosa di più serio durante le ore lavorative e poi divertirsi con i tantissimi suoi giochi

È un bellissimo programma che simula una scrivania di un ufficio completo di macchina da scrivere, calcolatrice, telefono e uno schedario.

Potete a tutti gli effetti usare il C64 per scrivere dei documenti con il Word Processor integrato, gestire questi ultimi salvandoli, stampandoli oppure buttarli nel

cestino per la cancellazione.

La gestione di un documento viene attivata dalla macchina da scrivere



DISK ERROR

- 1) NO DISK OR DRIVE DOOR OPEN
- 2) BAD DISK OR DISK NOT FORMATTED

CHECK DISK OR CLOSE DOOR

PUSH FIRE BUTTON TO TRY AGAIN
OR
MOVE JOY STICK TO FORMAT DISK

che vi porta ad un menu in cui scrivere il testo come se lo scriveste ad una vera macchina da scrivere e una volta finito decidete cosa farne: stamparlo, archiviarlo nello schedario o cancellarlo.

Il sistema di salvataggio (o archiviazione) è un po' complicato perché bisogna avere un dischetto vuoto inserito nel drive prima di cliccare in uno dei tre cassette di-

sponibili.

La scrittura nel Word Processor è fatta abbastanza bene, molto semplice, ma essenziale e riproduce più o meno il funzionamento di una macchina da scrivere.

È un buon prodotto su C64 per provare l'emozione di un word processor e il tutto ha un contorno grafico carino e simpatico.

Dato che il programma salva su disco vi consiglio di tenere i dischi del programma protetti per evitare che vengano distrutti dal salvataggio.

Un programma simpatico per usare un word processor in un ambiente che simula un ufficio anche se a conti fatti è usabile solo per scrivere un documento testuale molto semplice senza nessun tipo di formattazione o scelta dei caratteri e dimensioni. Tutte gli oggetti sulla scrivania sono finti e servono per dare la sensazione di essere al lavoro in un ufficio.

Il foglio bianco lo potete modificare solo per i margini e poi la scelta di stampare o cancellare il vostro lavoro.

In più avete la possibilità di esportare il documento su un dischetto, ma onestamente non so se poi è possibile importarlo in DTP moderni per la stampa oppure per eventuali modifiche.



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
OnEscapee	COMMERCIALE	La versione Windows originariamente distribuita su CD-ROM è ora gratuita
Frontier: Elite II	COMMERCIALE	La versione DOS aveva una maglietta e una grande mappa dell'universo. Al contrario di quando la gente pensava, in Frontier non ci sono più i Targoidi e nemmeno si può comprare una loro astronave. La versione su CD-ROM è una operazione commerciale dato che include la versione su floppy disk e nemmeno i salvataggi inclusi nel secondo dischetto originale.
H.E.R.O.	COMMERCIALE	Se mandavate uno screenshot del gioco in cui avevate fatto un punteggio di 75000 o superiore vi veniva inviata una medaglia adesiva "Order of the H.E.R.O."
Skweek	COMMERCIALE	Durante lo sviluppo del gioco rilasciato da U.S. Gold per il mercato Inglese furono inserite delle frasi ingiuriose quando terminavate un livello lasciandovi senza parole.

COSA SUCCEDDEVA NEGLI ANNI 40?

DATA	EVENTI	
1950	Uno dei primi computer prodotti commercialmente del quale il primo cliente dell'azienda fu la US Navy. Il 1101, progettato da ERA, ma costruito da Remington-Rand, era destinato al calcolo ad alta velocità e memorizzava 1 milione di bit sul suo tamburo magnetico	
1952	Alexander Douglas era un dottorando dell'Università di Cambridge quando progettò uno dei primi giochi per computer, una versione di Tic-Tac-Toe (noto in Gran Bretagna come "Naughts and Crosses"), chiamato OXO	
1954	IBM stabilisce il 650 come il suo primo computer prodotto in serie, con la società che ne vende 450 in un solo anno. Girando a 12.500 giri al minuto, il tamburo magnetico di memorizzazione dei dati del 650 ha consentito un accesso molto più rapido alle informazioni memorizzate rispetto ad altre macchine a tamburo	
1958	Higinbotham sviluppa Tennis-For-Two al Brookhaven National Labs che permette a due giocatori di giocare a "tennis" sullo schermo dell'oscilloscopio, con una fisica semplice per la palla e persino un suono ogni volta che questa veniva toccata	

RECENSIONI #144

Postino II (Commodore 64)
Big Ben (Commodore 64)
Enchanted (Amstrad CPC)
Energy Warrior (ZX Spectrum)
Gandhara: Buddha no Seisen (Sharp X1)
Androne (TRS-80 CoCo)
Happy Fret (MSX)
Heavy Barrel (Apple II)
OnEscapee (Amiga 1200)
Exodus (Atari ST)
Crystal Tower (X68000)
Enemy: Tempest of Violence V2

Rogue64 (Commodore 64)
Key-Ball 3 (ExcelVision)
Voyage au Centre du MO5 (Thomson MO5)
Mission Omga (Philips VG5000)
Eric and the Floaters (Vector 06C)
Frontier: Elite II (Amiga, DOS, Atari ST)
Sky Alien (Atari 2600)
H.E.R.O. (Master System)
Skweek (Turbografx-16)
Magic Desk I (Commodore 64)

LE ALTRE VERSIONI

Enchanted Pinball
DOS (1987, Positive)

Energy Warrior + Molecule Man
Amstrad CPC, Commodore 64 (1987, M.A.D.)

Gandhara: Buddha no Seisen
PC-88 (1987, Enix)
FM-7, MSX2, PC-98 (1988, Enix)

Heavy Barrel
Arcade (1987)
DOS (1989)
NES (1990)
Zeebo (2010, G-Mode)
Antstream (2019, Data East)
Nintendo Switch (2018, Golem Entertainment)
Windows (2021, Ziggurat Interactive)
Playstation 4 (2022, 612 Entertainment)

OnEscapee
Windows (2004, Invictus Games)
iPhone (2009, Invictus Games)
Android (2016, Invictus Games)
Dreamcast (2018, JoshProd)

Eric and the Floaters
FM-7, PC-6001, PC-88, Sharp MZ, Sharp X1 (1983, Hudson Soft)
MSX (1984, Al Alamliah)
ZX Spectrum (1984, Sinclair Research)

Frontier: Elite II
CD32 (1993, Gametek)

H.E.R.O.
Apple II, Atari 2600, Atari 5200, Atari 8-Bit, ColecoVision, Commodore 64, MSX, ZX Spectrum (1984, Activision)
SG-1000 (1985, SEGA)
Windows, XBOX 360 (2010, Microsoft)

Skweek
Amiga, Atari ST, DOS (1989, Loricels)
Game Gear (1991, Loricel SA)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
3D Dinowaur Adventure (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
Advanced Military Systems (93)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102)
Bad Dudes (113)
Barbarian (102)
Barbarian (113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125)
Elite (142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (142)
Enciclopedia Electronics Multimediale Grolier
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92)
Guinness Disc or Records: Second Edition (138)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104)
Gunship 2000 (133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Hutchinson Encyclopedia (89)
Hutchinson Encyclopedia (138)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108)
Leisure Suit Larry 1 (120)
Leisure Suit Larry 2 (109)
Leisure Suit Larry 2 (121)
Leisure Suit Larry 3 (92)
Leisure Suit Larry 3 (110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96)
Myst (114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94)
Obitus (134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)

Indice Ripescaggi

PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (141)
Robocop (107)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93)
Secret of Monkey Island (116)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105)
Star Cruiser (122)
Street Fighter II (95)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Time Table History: Science and Innovation (113)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103)
World Atlas (114)
World of Flight (94)
Welcome to the Almathera 17 Bit Disk Copier (96)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)

MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

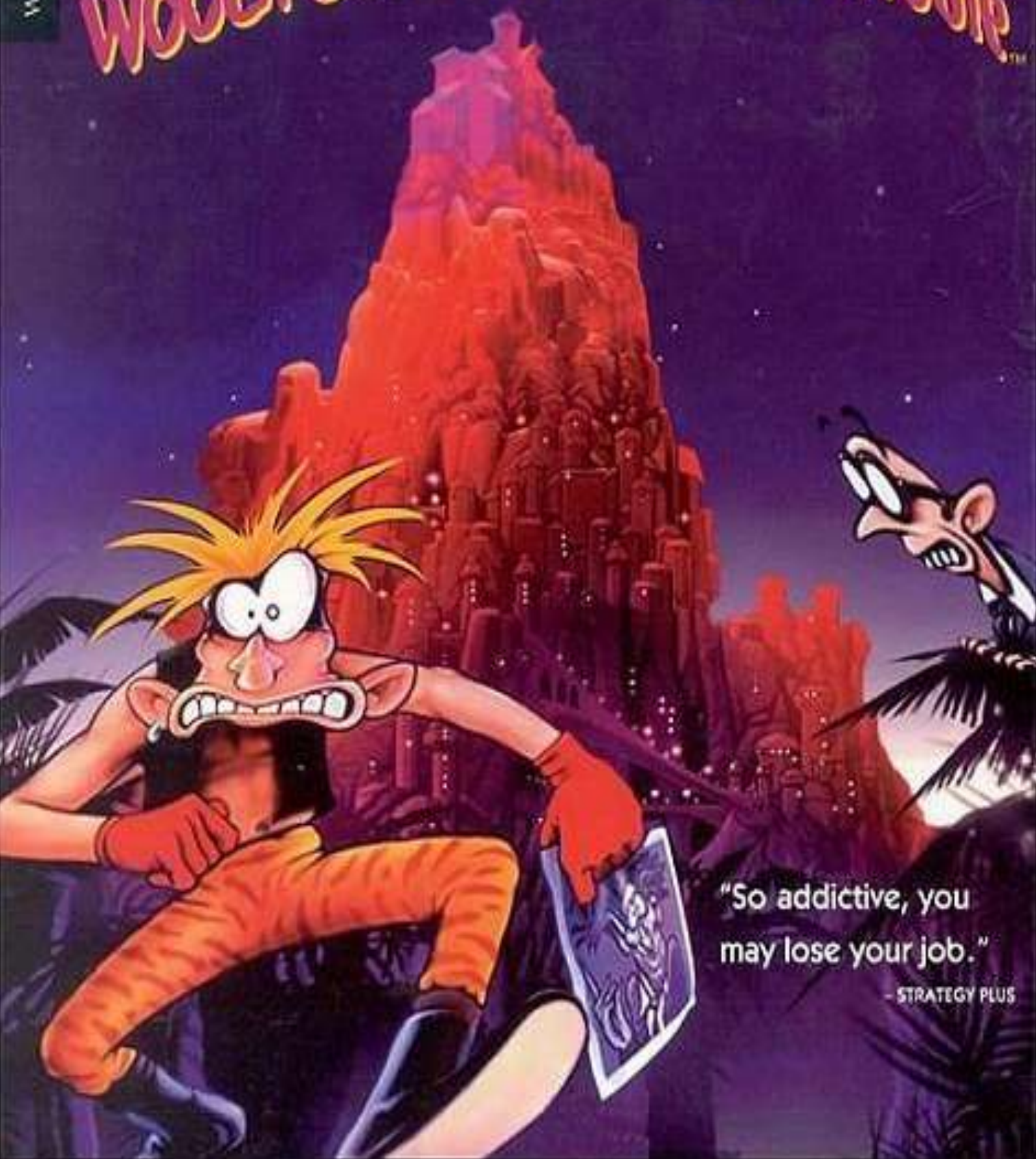
Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk C64 (98)
Print Master Plus (58)

FOR
WINDOWS CD

THE BIZARRE ADVENTURES OF Woodruff and the Schnibble™



"So addictive, you
may lose your job."

- STRATEGY PLUS

SIERRA™